

spielausstattung

1 Spielplan, 5 Stammesführer, 188 Stammesschilde (46 x Rot, 46 x Blau, 32 x Schwarz, 32 x Grün und 32 x Orange), 98 Karten, 1 Wertungsplan, 12 Gründungssteine (groß), 1 Aktionsstein (klein) und 2 Kurzspielregeln.

inhalt

Das Ziel des Spiels	3
Spielplan & Wertungsplan	4
Die Karten	6
Spielvorbereitung	8
Der Spielbeginn	8
Der Spielablauf	9
Länder gründen	10
Angreifen	11
Beispiele – Angreifen	12
Beispiele – Ausbreiten	14
Beispiele – Wandern	15
Beispiele – Segeln	16
Der Pfad der Stammesführer	17
Stammeswertung	18
Clans	19
Seemacht	20
Länder	21-22
Spielende	23

das ziel des spiels

Wir schreiben das Jahr 412. Im alten Europa herrschen raue Sitten, und fünf mutige Volksstämme machen sich auf den Weg, um neue Länder zu erobern: die Hunnen (rot), angeführt von Haraton dem Harten, die Langobarden (grün) mit Lodeoc dem Lauten, die Goten (blau) mit Gilimer dem Garstigen, die Angelsachsen (schwarz) mit Angest dem Arglosen und die Wandalen (orange) mit Wunderich dem Wütenden.

Gründen Sie für Ihren Stamm Länder und Clans, bauen Sie eine Seemacht auf und stärken Sie Ihren Stamm. Wer die meisten Punkte sammelt, steht auf dem Pfad der Stammesführer ganz weit vorne und gewinnt das Spiel!

Punkte sammeln

- Gründen Sie Länder!**
Der Kontinent ist in 12 Länder aufgeteilt. Legen Sie einen Ihrer Stammesschilde auf das letzte freie Feld eines Landes, dann haben Sie es offiziell gegründet. Mehr dazu auf Seite 10.
- Bilden Sie Clans!**
Wenn Sie mindestens 3 aneinander grenzende Felder mit Ihren Schilden besetzt haben, repräsentieren diese Schilde einen Clan. Ein Clan muss sich **nicht** auf ein einziges Land beschränken und kann auch Seefelder einbeziehen. Zum Beispiel: Wenn Sie 2 Schilde in Helvetien und 1 Schild auf einem angrenzenden Feld in Dakien haben, bilden diese 3 Schilde einen Clan. Je größer der Clan, desto besser! Mehr dazu auf Seite 19.
- Stechen Sie in See!**
Je mehr Schilde Sie auf Seefelder legen, desto stärker ist Ihre Seemacht! Mehr dazu auf Seite 20.
- Stärken Sie Ihr Volk!**
Je mehr Stammesschilde Sie auf jedes Land legen, desto stärker ist Ihr Stamm in diesem Land! Mehr dazu auf Seite 21.

der spielplan

Hinweis zu angrenzenden Feldern: Diagonal liegende Felder gelten **nicht** als angrenzend.



der wertungsplan

Auf den Seiten 10 und 18 werden die Regeln für Ländergründung und Stammeswertung näher erklärt.



jeder spieler erhält:



1 Stammesführer



Stammesschilde einer Farbe (jeweils plus 2 Reserveschilde):
 2 Spieler = je 44 Schilde (mit Rot und Blau spielen)
 3 Spieler = je 30 Schilde
 4 Spieler = je 25 Schilde
 5 Spieler = je 22 Schilde

Die Karten

1. Der **gesamte** Kartensatz wird durchgemischt. Danach werden an jeden Spieler verdeckt 10 Karten ausgeteilt.
2. Sehen Sie sich Ihre Karten an, aber halten Sie sie vor Ihren Mitspielern geheim.
3. Die übrigen Karten werden verdeckt neben den Spielplan gelegt. Dies ist der Nachziehstapel.
4. Alle gespielten Karten werden offen neben dem Nachziehstapel abgelegt. Dies ist der Ablagestapel.
5. Wenn der Nachziehstapel im Verlauf des Spiels verbraucht ist, mischen Sie den Ablagestapel und legen ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel hin.

Es gibt 5 verschiedene Kartenarten. Durch die Karten vergrößern Sie Ihren Stamm, indem Sie Ihre Stammschilde auf entsprechende Felder des Spielplans legen. Außerdem werden sie für Angriffsaktionen verwendet (siehe Seite 11).

Reihenkarten (x 26)

Mit dieser Karte darf der Spieler einen seiner Schilde auf ein beliebiges freies Feld der auf der Karte angegebenen Reihe(n) legen.



Spaltenkarten (x 26)

Mit dieser Karte darf der Spieler einen seiner Schilde auf ein beliebiges freies Feld der auf der Karte angegebenen Spalte(n) legen.



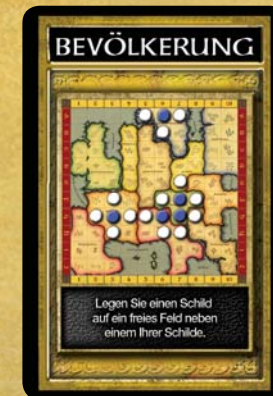
Länderkarten (x 18)

Mit dieser Karte darf der Spieler einen seiner Schilde auf ein beliebiges freies Feld des auf der Karte angegebenen Landes legen.



Bevölkerungskarten (x 16)

Mit dieser Karte darf der Spieler einen seiner Schilde auf ein beliebiges freies Feld neben ein Feld legen, auf dem schon einer seiner Schilde liegt.



Schiffskarten (x 12)

Mit dieser Karte darf der Spieler einen seiner Schilde auf ein beliebiges freies Seefeld legen.



spielvorbereitung

Bitte hierfür die Seiten 4 und 5 beachten.

1. Legen Sie Spielplan und Wertungsplan nebeneinander in die Tischmitte.
2. Stellen Sie auf jedes Feld der Gründungsleiste je einen Gründungsstein.
3. Der kleine weiße Aktionsstein wird auf das entsprechend markierte Feld des Wertungsplans gestellt.
4. Halten Sie die beiden Kurzspielregeln in der Nähe bereit, damit die Spieler jederzeit einen schnellen Überblick über den Spielablauf haben.
5. Rund um den Spielplan verläuft der Pfad der Stammesführer. Der jüngste Spieler stellt seinen Stammesführer auf das **erste** der fünf Startfelder (Pfeile). Sein linker Nachbar stellt seinen Stammesführer auf das zweite Feld usw. (**Hinweis:** Es macht keinen wesentlichen Unterschied, wie weit vorne ein Stammesführer dabei steht.) Siehe hierzu **Der Pfad der Stammesführer** auf Seite 17.

der spielbeginn

Der jüngste Spieler ist zuerst am Zug, danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Das Spiel beginnt damit, dass die Spieler abwechselnd ihre Stammschilde auf freie Land- oder Seefelder legen. Auf einem Feld darf immer nur **ein** Schild liegen.

1. Alle Spieler nehmen sich eine bestimmte Anzahl an Schilden aus ihrem zugewiesenen Vorrat und platzieren sie abwechselnd nacheinander einzeln auf dem Spielplan. Die Anzahl dieser Startschilde richtet sich nach der Anzahl der Spieler:
 - 2 Spieler = 12 Startschilde
 - 3 Spieler = 8 Startschilde
 - 4 Spieler = 5 Startschilde
 - 5 Spieler = 4 Startschilde
2. Auf die **großen** Länder mit 8 Feldern (Britannien, Germanien, Baltikum, Gallien, Hispanien, Italien) dürfen in dieser Phase insgesamt maximal **4 Schilde** eines oder mehrerer Stämme gelegt werden.
3. Auf die kleinen Länder mit höchstens 6 Feldern (Belgica, Skandinavien, Polen, Helvetien, Dakien, Dalmatien) dürfen in dieser Phase insgesamt maximal **2 Schilde** eines oder mehrerer Stämme gelegt werden.

Zum Platzieren der Schilde beachten Sie bitte Seite 3. Ob Land oder See, nebeneinander oder weit voneinander entfernt: Sie haben die Wahl! Es gibt viele Möglichkeiten, Punkte zu sammeln und jedes Spiel verläuft anders.

der spielablauf

1. Das Spiel verläuft in einzelnen Runden.
2. Der jüngste Spieler beginnt die erste Runde, indem er einen seiner Reserveschilde auf das Feld **Rundenstart** des Wertungsplans legt. Dieser Spieler ist in dieser Runde der Startspieler.
3. Die Spieler dürfen sich nun ausbreiten, angreifen, wandern und segeln, und zwar **in beliebiger Reihenfolge:**

a. Ausbreiten

Spielen Sie eine beliebige Karte aus (Reihe, Spalte, Land, Bevölkerung oder Schiff), um einen Ihrer Schilde auf ein freies Feld zu legen (siehe Beispiel auf Seite 5). Sie dürfen 2 Karten ausspielen und sich zweimal ausbreiten, **wenn** Sie die passenden Karten haben und **nicht** angreifen wollen.

b. Angreifen

Wenn das Spiel so weit fortgeschritten ist, dass Länder gegründet und Meere vollständig besetzt wurden, können Sie mit einer Karte versuchen, ein Feld eines anderen Spielers anzugreifen, sofern das Feld zu einem gegründeten Land oder voll besetzten Meer gehört. Sie dürfen zweimal angreifen, **wenn** Sie die passenden Karten haben und sich **nicht** ausbreiten möchten. Details zum Angreifen finden Sie auf Seite 11, und Details zur Landgründung finden Sie auf Seite 10.

Zur Erinnerung: Sofern Sie die passenden Karten haben, dürfen Sie

- sich einmal ausbreiten und einmal angreifen **oder**
- sich zweimal ausbreiten **oder**
- zweimal angreifen.

c. Wandern

Ziehen Sie einen Ihrer Schilde von einem Landfeld auf ein freies angrenzendes Feld (Land oder See). Sie dürfen Ihre eigenen angrenzenden Schilde überspringen, um das nächstgelegene freie Feld zu erreichen. In Ihrem Zug dürfen Sie nur **einmal** wandern. Beispiele für das Wandern finden Sie auf Seite 15.

Hinweis: Anstatt zu wandern, dürfen Sie 2 Ihrer Karten gegen 2 Karten vom Nachziehstapel eintauschen. Dafür wählen Sie 2 Ihrer Karten aus, die Sie eintauschen möchten, legen sie auf den Ablagestapel und ziehen **danach** 2 neue Karten vom Nachziehstapel.

d. Segeln

Bewegen Sie einzeln beliebig viele Ihrer Schilde, die auf Seefeldern liegen. Die Schilde müssen auf freie angrenzende Felder gezogen werden (Land oder See). Sie dürfen Ihre eigenen angrenzenden Schilde überspringen, um das nächstgelegene freie Feld zu erreichen. Pro Zug darf mit jedem Schild nur einmal gesegelt werden. Beispiele für das Segeln finden Sie auf Seite 16.

Ob Sie alle vier Aktionen ausführen, bleibt Ihnen überlassen. Wenn Sie möchten, dürfen Sie auch Ihren kompletten Zug aus strategischen Gründen aussetzen, wenn Sie z.B. glauben, dass der nächste Spieler durch Ihren Zug einen Vorteil erhalten würde, der für Sie selbst von Nachteil wäre. Wenn alle Spieler in einer Runde ihren Zug aussetzen, ist das Spiel zu Ende!

4. Wenn Sie am Ende Ihres Zugs weniger als 10 Karten in der Hand haben, ziehen Sie so viele neue Karten vom Stapel, bis es wieder 10 sind. Ausgespielte Karten werden offen auf den Ablagestapel gelegt.

Hinweis: Wenn es zu einem Angriff gekommen ist und sich der angegriffene Spieler mit seinen Karten verteidigen musste, füllt er seine Hand ebenfalls mit Karten vom Nachziehstapel auf.

5. Im Uhrzeigersinn spielen nun auch alle anderen Spieler diese Runde, indem sie die Schritte 3 und 4 ausführen.

länder gründen

Im weiteren Verlauf des Spiels füllen sich die Länder mit immer mehr Stammeschilden.

Wenn Sie auf das **letzte** freie Feld eines Landes einen Schild legen, haben Sie dieses Land gegründet.

In diesem Fall:

1. Nehmen Sie den Gründungsstein, der auf der Gründungsleiste am weitesten links steht, und stellen Sie ihn auf das Land.
2. Rücken Sie Ihren Stammesführer auf dem Pfad um so viele Felder weiter, wie das Gründungsfeld zeigt, das Sie gerade aufgedeckt haben (siehe Seite 17).
3. Wenn das aufgedeckte **Gründungsfeld rot** ist, findet am Ende der Runde eine **Stammeswertung** statt und **alle Spieler** erhalten Stammespunkte (siehe Seite 18).
4. Wenn in **derselben** Runde ein **weiteres** Land gegründet und ein **weiteres** rotes Gründungsfeld aufgedeckt wird, wird die **eine Stammeswertung am Ende dieser Runde** durchgeführt und **die andere am Ende der nächsten Runde**. Am Ende einer Runde (auch in der letzten) kann es also immer nur zu **einer** Stammeswertung kommen.
5. Sobald auf einem Land ein Gründungsstein steht, kann es nicht noch einmal gegründet werden.

angreifen

Um auf dem Spielplan noch mehr Platz für Ihren Stamm zu gewinnen, können Sie einen Angriff auf jedes angrenzende, von einem Mitspieler besetzte Feld unternehmen, das zu einem vollständig besetzten Meer oder gegründeten Land gehört. (Denken Sie daran, dass diagonal liegende Felder nicht als „angrenzend“ gelten.)

1. Für einen Angriff müssen Sie eine Karte haben, durch die Sie einen Schild auf das Feld legen dürfen, das Sie angreifen wollen. Je mehr Karten Sie für das Feld haben, das Sie angreifen möchten, desto größer ist die Chance, dass Ihr Angriff erfolgreich ist (siehe **Mögliche Karten für den Angriff** auf der nächsten Seite).
2. Der **Angreifer** nimmt den Aktionsstein vom Wertungsplan und stellt ihn auf das Feld, das er angreifen will, und zwar auf den Schild des Verteidigers.
3. Der **Angreifer** spielt eine Karte aus, durch die er den Angriff durchführen darf.
4. Der **Angreifer** legt einen seiner unbenutzten Schilde auf das angegriffene Feld. Wenn er will (und kann), darf er jetzt weitere Karten ausspielen, die für das umkämpfte Feld gelten.
5. Der **Angreifer** errechnet seine Kampfpunkte (2 Punkte pro gespielte Karte plus 1 Punkt für jeden seiner Schilde auf Feldern, die an das angegriffene Feld angrenzen). Siehe hierzu **Schilde des Angreifers** auf Seite 13.
6. Der **Verteidiger** errechnet seine Kampfpunkte (1 Punkt für jeden seiner Schilde auf Feldern, die an das angegriffene Feld angrenzen **einschließlich** seines Schilddes unter dem Aktionsstein). Siehe hierzu **Schilde des Verteidigers** auf Seite 13.
 - Hat der Verteidiger gleich viele oder mehr Kampfpunkte, hat der Angreifer verloren, **es sei denn**, er kann eine weitere passende Angriffskarte ausspielen. Jede ausgespielte Karte ist 2 Punkte wert.
 - Hat der Angreifer mehr Punkte, so hat der Verteidiger verloren, **es sei denn**, er kann eine weitere passende Angriffskarte ausspielen. Jede ausgespielte Karte ist 2 Punkte wert.
7. Der Kampf wird so lange fortgesetzt, bis einer der beteiligten Spieler entweder keine Karten mehr zum Ausspielen übrig hat oder keine Karte mehr ausspielen will.
8. Wenn der Angreifer gewinnt, muss der Verteidiger seinen geschlagenen Schild aus dem Spiel nehmen (d.h. in die Spielschachtel zurücklegen und nicht zum eigenen Vorrat).
9. Wenn der Verteidiger gewinnt, muss der Angreifer seinen geschlagenen Schild aus dem Spiel nehmen.
10. Der Aktionsstein wird auf den Wertungsplan zurückgestellt und alle ausgespielten Karten werden offen auf dem Ablagestapel abgelegt (Angreifer und Verteidiger füllen ihre Kartenhand auf, nachdem der Angreifer seinen kompletten Zug beendet hat).

beispiel 1 – angreifen



Polen wurde bereits gegründet (siehe Gründungsstein), also kann es angegriffen werden. Spieler Schwarz ist am Zug und möchte das Feld E7 von Spieler Orange angreifen. Dafür stellt er den Aktionsstein auf E7. Um angreifen zu können, muss Spieler Schwarz eine dieser Karten haben:

Mögliche Karten für den Angriff:



Da einige Karten im Spiel mehrfach vorkommen, kann es sein, dass ein Spieler mehrere gleiche Karten in der Hand hat. In diesem Fall dürfen alle gleichen Karten zur Erhöhung der Kampfpunkte ausgespielt werden.

Spieler Orange braucht diese Karten ebenfalls, um seinen Schild bzw. sein Feld verteidigen zu können. Derjenige Spieler, der von diesen Karten am meisten in der Hand hat, hat die größere Chance, das Duell zu gewinnen.

Schilder des Angreifers:



Spieler Schwarz hat zwei Schilder (= 2 Kampfpunkte), die auf angrenzenden Feldern neben E7 liegen: einen auf E8 in Dakien und einen auf F7 in Helvetien. Sein Schild auf F8 zählt nicht, da dieses Feld diagonal zum Angriffsfeld E7 liegt. Auch sein Schild auf G7 zählt nicht, da das Feld nicht an E7 angrenzt.

Schilder des Verteidigers:



Spieler Orange hat 3 Kampfpunkte: 1 Punkt für seinen Schild auf E7, also das angegriffene Feld (der Schild liegt unter dem Aktionsstein), sowie 2 Punkte für seine Schilder auf angrenzenden Feldern – einer auf D7 in Polen und einer auf E6 in Germanien. Seine Schilder auf D6 und D8 zählen nicht, da sie diagonal zum Angriffsfeld liegen. Auch sein Schild auf E5 zählt nicht, da das Feld nicht an E7 angrenzt.

beispiel 2 – ausbreiten



Spieler Grün ist am Zug. Zwei seiner Schilde liegen in der Nordsee. Obwohl dort auch andere Stämme unterwegs sind, gibt es noch einige freie Felder. Also spielt Spieler Grün eine Schiffskarte aus, um seinen Stamm in der Nordsee auszubreiten und damit seine Seemacht zu vergrößern. Er legt einen seiner Schilde auf B3.



beispiel 3 – wandern

Spieler Blau ist am Zug. Er möchte seinen Stamm in Italien verstärken, also wandert er von Dalmatien nach Italien aus. Spieler Blau zieht seinen Schild von H9 auf H5, indem er seine angrenzenden Schilde auf H8, H7 und H6 überspringt. Würde der Schild auf H8 einem anderen Spieler gehören, könnte Spieler Blau diese Wanderung nicht durchführen.



beispiel 4 – segeln

Spieler Schwarz ist am Zug. Er möchte seinen Stamm in Gallien stärken, also segelt er mit allen seinen Schilden aus dem Mittelmeer und dem Golf von Biscaya nach Gallien.

Segeln 1 – Mittelmeer

Zunächst bewegt Spieler Schwarz seine beiden Schilde im Mittelmeer. Der Schild auf I3 muss zuerst dran sein, um nicht isoliert zurückzubleiben. Obwohl er damit nicht direkt nach G3 segeln kann, weil ihm ein grüner Schild auf H3 den Weg versperrt, erreicht er G3 dennoch über einen Umweg: per Sprung über seine angrenzenden Schilde auf I4, H4 und G4.



Segeln 2 – Mittelmeer

Nun segelt Spieler Schwarz mit seinem Schild von I4 nach F4, indem er seine angrenzenden Schilde auf H4 und G4 überspringt.



Segeln 3 – Golf von Biscaya

Zuletzt bewegt er seinen Schild auf F1 im Golf von Biscaya. Wenn er damit seinen Schild auf F2 überspringt, kann er entweder auf F3 oder G2 landen, da beide Felder frei sind und zugleich an seinen Schild auf F2 angrenzen.

der pfad der stammesführer

1. Wenn Sie mit Ihrem Stammesführer auf dem Pfad weiterziehen, überspringen Sie unterwegs die anderen Stammesführer (die übersprungenen Felder werden mitgezählt). Zum Beispiel:



Beispiel 1



Beispiel 2

2. Auf einem Feld des Pfades darf immer nur **ein** Stammesführer stehen. Wenn also Ihr Zug auf einem Feld enden würde, auf dem bereits ein Stammesführer steht, gehen Sie zum nächsten freien Feld weiter. Zum Beispiel:

Hier soll der blaue Stammesführer auf dem Pfad 3 Felder weitergehen. Da das dritte Feld vom roten Stammesführer besetzt ist, geht er zum nächsten freien Feld weiter, nämlich vor dem schwarzen Stammesführer.

stammeswertung

Am **Ende** einer Runde, in der ein Land gegründet und ein **rotes Gründungsfeld** aufgedeckt wurde, wird für **jeden Spieler** eine Punktwertung durchgeführt. Das heißt, dass alle Spieler vor dem aktuellen Startspieler, die in dieser Runde noch nicht am Zug waren, ihren Zug vor der Stammeswertung noch durchführen können.

Wenn in einer Runde zwei rote Gründungsfelder aufgedeckt werden, erhalten die Spieler ihre Punkte einmal am Ende der Runde und ein zweites Mal am Ende der **nächsten** Runde.

Die vier Wertungsleisten auf dem Wertungsplan zeigen die zu gewinnenden Punkte für:

- Leiste 1: Ländergründungen (Gründungsleiste) – siehe Seite 10
- Leiste 2: Clans – siehe Seite 19
- Leiste 3: Seemacht – siehe Seite 20
- Leiste 4: Länder – siehe Seite 21

Bei der Stammeswertung gelten nur die Leisten 2, 3 und 4.

- a. Zuerst erfolgt die **Clanwertung**. Stellen Sie den Aktionsstein auf die Clanwertungsleiste.
- b. Nach der Clanwertung rückt jeder Spieler seinen Stammesführer auf dem Pfad weiter. Siehe hierzu Seite 17.
- c. **Der Spieler, der die meisten Punkte erhält, rückt zuerst seinen Stammesführer auf dem Pfad weiter.** Danach folgen die anderen Spieler in der Reihenfolge ihrer Punkte.
- d. Bei einem Punktgleichstand rückt zuerst der aktuelle Startspieler (sofern er von dem Unentschieden betroffen ist) seinen Stammesführer weiter. Danach folgen die anderen betroffenen Spieler im Uhrzeigersinn.
- e. Nun erfolgt die **Seemachtwertung**. Stellen Sie den Aktionsstein auf das Seemacht-Wertungsfeld und führen Sie die Schritte b. bis d. durch. Siehe hierzu Seite 20.
- f. Im nächsten Schritt ist die **Länderwertung** dran. Stellen Sie den Aktionsstein auf das Britannien-Feld (BRI) der Länderwertungsleiste. Führen Sie die Schritte b. bis d. für Britannien aus und dann jeweils für die anderen 11 Länder in der Reihenfolge der Länderwertungsleiste. Siehe hierzu Seite 21.
- g. Stellen Sie den Aktionsstein wieder auf sein Feld auf dem Wertungsplan.
- h. **Der Spieler, dessen Stammesführer der letzte auf dem Pfad ist, bestimmt den Startspieler der nächsten Runde.** Je nach Spielstand kann er sich selbst wählen oder irgendeinen anderen Spieler.
- i. Der neue Startspieler gibt seinem Vorgänger seinen Schild vom Rundenstart-Feld zurück und legt stattdessen einen seiner eigenen Reserveschilde auf das Feld.

clans

Drei oder mehr Ihrer Schilde, die auf angrenzenden Feldern (Land oder See) liegen, bilden einen Clan. Die Schilde müssen dabei **nicht** auf Feldern desselben Landes liegen, sondern dürfen sich über verschiedene Länder ausbreiten. Beispiel: Sie haben 2 Schilde in Helvetien und 1 Schild auf einem angrenzenden Feld in Dakien. Diese 3 Schilde bilden einen Clan. Je größer der Clan, desto besser!

- Größter Clan = 1. Platz (8 Punkte)
- Zweitgrößter Clan = 2. Platz (6 Punkte)
- Drittgrößter Clan = 3. Platz (4 Punkte)
- Viertgrößter Clan = 4. Platz (2 Punkte)
- Fünftgrößter Clan = 5. Platz (1 Punkt)

- Wenn Sie mehrere Clans haben, erhalten Sie die Punkte für jeden Clan.
- Haben mehrere Spieler gleich große Clans, erhält **jeder** dieser Spieler die Punkte des **nächstniedrigeren** Platzes.
- Hat ein Spieler **mehrere** gleich große Clans, erhält er die Punkte **desselben Platzes** entsprechend **mehrfach**.



In dieser Runde mit 3 Spielern ist Spieler Orange der Startspieler. Danach folgen Spieler Grün und Spieler Blau.

Orange hat den größten Clan. Er erhält für den 1. Platz 8 Punkte und rückt seinen Stammesführer auf dem Pfad um 8 Felder weiter.

Den 2. Platz teilen sich Clans aus verschiedenen Stämmen (Orange und Grün), sie nehmen deshalb den 3. Platz ein und erhalten die Punkte für den 3. Platz. Orange rückt wieder seinen Stammesführer weiter, diesmal um 4 Felder. Danach rückt Grün ebenfalls seinen Stammesführer um 4 Felder weiter.

Da es durch den doppelten 2. Platz keinen 3. Platz gibt, geht es direkt mit dem 4. Platz weiter. Den 4. Platz teilen sich zwei Clans desselben Stammes (Blau), also erhält Spieler Blau 2 x 2 Punkte für den 4. Platz. Er zieht seinen Stammesführer auf dem Pfad um 4 Felder weiter.

Da es auch durch den doppelten 4. Platz keinen 5. Platz gibt, geht es mit dem 6. Platz weiter. Diesen belegt Spieler Blau mit einem 3er-Clan. Dafür gibt es aber keine Punkte mehr.

seemacht

Je mehr Schilde Sie auf Seefelder legen, desto stärker ist Ihre Seemacht!

- Der Spieler mit der stärksten Seemacht erhält 2 Bonuspunkte. Bei einem Unentschieden bei der stärksten Seemacht erhält jeder der betroffenen Spieler 1 Punkt.
- Der Spieler mit der zweitstärksten Seemacht erhält 1 Bonuspunkt. Bei einem Unentschieden erhält keiner der betroffenen Spieler Punkte.
- Jeder Spieler zählt seine Schilde, die auf Seefeldern liegen. Für jeden Schild erhalten Sie 1 Punkt – die Summe ist Ihre Seemacht.



In dieser Runde mit 4 Spielern ist Rot der Startspieler. Ihm folgen Grün, Blau und schließlich Schwarz.

Spieler Rot erhält 7 Punkte für seine 7 Schilde auf Seefeldern plus 2 Bonuspunkte für die stärkste Seemacht. Er rückt seinen Stammesführer auf dem Pfad um 9 Felder vor.

Grün und Blau erhalten je 2 Punkte für ihre 2 Schilde auf Seefeldern. Da beide die zweitstärkste Seemacht sind, erhält keiner von ihnen Bonuspunkte. Zuerst rückt Grün seinen Stammesführer um 2 Felder weiter, danach Blau.

Spieler Schwarz erhält 1 Punkt für seinen Schild im Mittelmeer. Da er keine Bonuspunkte erhält, rückt er seinen Stammesführer um 1 Feld weiter.

länder

Je mehr Schilde Sie in einem Land haben, desto stärker ist Ihr Stamm!

Jedes Land wird einzeln gewertet. Folgen Sie der Reihenfolge der Länder auf dem Wertungsplan, d.h. von Britannien bis Dalmatien.

- Der Spieler mit den meisten Schilden im gewerteten Land erhält die **erste** Punktzahl, die auf dem Feld des Landes gezeigt wird.
- Der Spieler mit den zweitmeisten Schilden im Land erhält die **zweite** Punktzahl, die auf dem Feld des Landes gezeigt wird.
- Der Spieler mit den drittmeisten Schilden im Land erhält die **dritte** Punktzahl, die auf dem Feld des Landes gezeigt wird.
- Wenn Ihnen **alle** Schilde eines gegründeten Landes gehören, haben Sie die Oberherrschaft! Sie erhalten die **erste** Punktzahl des Länderfeldes plus **2 Bonuspunkte**.

Unentschieden

Bei einem Unentschieden erhalten alle betroffenen Spieler die nächstniedrigere Punktzahl. Zum Beispiel:

- Geht das Unentschieden um den ersten Platz, erhält jeder betroffene Spieler die zweite Punktzahl des Länderfeldes.
- Geht das Unentschieden um den zweiten Platz, erhält jeder betroffene Spieler die dritte Punktzahl des Länderfeldes.
- Geht das Unentschieden um den dritten Platz, erhält niemand Punkte

land beispiel 1: baltikum

Spieler Rot erhält 4 Punkte, da er im Baltikum die meisten Schilde hat.

Spieler Grün hat die zweitmeisten Schilde im Baltikum und erhält 2 Punkte.



land beispiel 2: skandinavien

In dieser Runde mit 3 Spielern ist Rot der Startspieler. Danach folgen Grün und Blau.

Grün und Blau haben gleich viele Schilde in Skandinavien. Da dies ein Unentschieden ist, erhält jeder den zweiten Punktwert (2 Punkte). Grün rückt seinen Stammesführer auf dem Pfad weiter und danach Blau. Durch den doppelten 1. Platz gibt es keinen 2. Platz, also geht es direkt mit dem 3. Platz weiter, den der Spieler Rot belegt. Er erhält dafür 1 Punkt und rückt seinen Stammesführer auf dem Pfad weiter.



land beispiel 3: belgica

Spieler Blau hat in Belgica die Oberherrschaft. Da er dort die meisten Schilde hat, erhält er 2 Punkte plus 2 Bonuspunkte für die Oberherrschaft. Er rückt seinen Stammesführer auf dem Pfad um 4 Felder vor.

Eine Oberherrschaft!



spielende

Das Spiel endet, wenn:

- der letzte Gründungsstein auf den Spielplan gestellt wurde
 - oder
 - ein Spieler seinen letzten Schild auf den Spielplan gelegt hat
 - oder
 - alle Spieler nacheinander ihren Zug ausgesetzt haben.
1. Alle Spieler, die in dieser Runde noch nicht an der Reihe waren, führen ihren Zug wie gewohnt durch.
 2. Wenn diese letzte Runde abgeschlossen ist, wird die letzte Stammeswertung durchgeführt. Sollte ein Spieler dabei auf dem Pfad der Stammesführer über die 100 hinauschießen, geht er auf dem Pfad einfach weiter. Landen Sie dabei z.B. auf der Nummer 10, haben Sie also insgesamt 110 Punkte erreicht.
 3. Der Spieler, dessen Stammesführer auf dem Pfad am weitesten vorne steht, hat gewonnen!

ORIGO

Aufbruch in neue Länder



© 2006 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland und Österreich durch Hasbro Deutschland GmbH.
Kundenservice Deutschland: Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.
Kundenservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel. 01 8799 780.
Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,
Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.de



120614579100 [00]

10+ 2-5
SPIELER